

## FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

The sport of boxing is probably the most fearsome contact sport practised today. It holds a strange, almost sadistic fascination with sports fans around the world. Boxing has been the subject of films, documentaries and controversy. It combines physical skills such as stamina, strength, courage and endurance to produce an immensely exciting sport!

Now you can experience the fast and furious sport without risking life or limb, because Frank Bruno, one of the World's greatest ever boxers, presents the World's Greatest Boxing Game.

### LOADING INSTRUCTIONS

COMMODORE 64/128 (Cassette)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk)	LOAD**8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER	RUN
SPECTRUM	LOAD

### PLAYING INSTRUCTIONS

#### COMMODORE 64/128

Single Joystick in port 2

Punch Left	= 1
Punch Right	= 2
Knockout	= SPACEBAR
Guard Up	= Joystick up
Dodge Left	= Joystick left
Dodge Right	= Joystick right
Guard Down	= Joystick down
Duck	= Fire

Two Joysticks	
Joystick 1	- Punch Left = Joystick left K.O. = Fire Guard Up = Joystick up Guard Down = Joystick down Punch Left = Joystick left Punch Right = Joystick right Duck = Fire
Joystick 2	-

#### AMSTRAD/SCHNEIDER

Guard Up	= 1
Duck	= Q
Guard Down	= A
Right Hook/	
Uppercut	= SPACEBAR
Dodge Left	= K
Left Punch	= I
Right Punch	= O
Dodge Right	= L
Game Abort	= UP Cursor

#### SPECTRUM

Guard Up	= 1
Duck	= Q
Guard Down	= A
Right Hook/	
Uppercut	= Bottom Row keys
Dodge Left	= U
Left Punch	= I
Right Punch	= O
Dodge Right	= P
Game Abort	= Caps Shift/Space

Body blows are made by punching while Bruno's guards are down.

Head blows are made by punching while Bruno's guards are up.

Uppercuts can be thrown while Bruno's guards are down.

Right Hooks and Uppercuts can only be thrown when the K.O. indicator is flashing.

See below.

### OBJECT

The object of the game is to defeat eight boxers in succession in pursuit of the Heavyweight Championship of the World. Fighting styles of each of the boxers are different, each one more intelligent than the last. To defeat an opponent, Bruno must achieve a Knock Out by knocking him down three times during a single three minute round. To do this, Bruno must reduce his opponents 'Status' to zero by avoiding the blows made by the opponent and punching the opponent when his body or head is unprotected. By making repeated successful blows, Bruno's Punch Power increases. The K.O. indicator flashes when 100% punch power is achieved. This allows you to use the Right Hook Uppercut.

The game screen is divided in two, the top half is the score and information board, the bottom half is a perspective view of the ring.

### IF YOU WIN A BOUT

If you win the bout then you are issued with your own personal 'Elite Video Boxing Association' Membership Card. You will notice in the inlay that we have provided you with a EVBA Membership card for your own use. Write the code in Pencil, alongside the name of the next boxer. So if you have just beaten the first boxer, write the code in the space next to Fling Long Chop. You may use the code to load the next boxer off tape/disc now or at a later date. To load a boxer:

1. - Ensure the cassette/disc is on side B
2. - Press L on the options page.
3. - Enter your three letter name
4. - Enter your Membership Code (just press ENTER without typing anything if you wish to load the first boxer back in).
5. - Press PLAY on the cassette player

The program will tell you what boxer it has found on the tape. If it finds a boxer that comes before the one it is searching for, then you should fast forward the tape a little bit. Conversely, if it finds a boxer that comes after the one it is searching for, then you should reverse the tape a little bit.

Your membership code is valid for all versions of Frank Bruno's Boxing provided it is used with the same three letter name that you have used.

### IF YOU LOSE THE BOUT

You can reboot the current boxer whether you have won, lost or just loaded the game. Press R on the options page to do this.

### PLAY THE BIG FIST

Now, meet eight of the world's most unlikely heavyweight contenders in the boxing simulation to beat them all!

	FRANK BRUNO GREAT BRITAIN	
(THE CHALLENGER)		
1.	CANADIAN CRUSHER CANADA CODE _____	The big, plodding lumberjack from Canada, with the beauty of a grizzly bear and the speed of an elephant.
2.	FLING LONG CHOP JAPAN CODE _____	All the way from the land of the rising Hi-Fi is Fling Long Chop, a martial arts master of No-Can-Do.
3.	ANDRA PUNCHEREDOV USSR CODE _____	Andra is a fast, dancing Russian who goes to your head faster than a neat glass of Vodka.
4.	TRIBAL TROUBLE AFRICA CODE _____	Tribal means trouble for anyone, he has a temper that gets the better of you. Landing the punches with unnerving accuracy.
5.	FRENCHIE FRANCE CODE _____	Frenchie may appear to be cool, suave and sophisticated but this deceptive facade hides a rather menacing individual ready to make you see stars.
6.	RAVIOLI MAFIOSI ITALY CODE _____	Ravioli is not a man to mess with. He knows all the dirty tricks, and uses them without a care in the world.
7.	ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA CODE _____	Fed on a diet of empty lager cans, this man feels no pain. Pure uninterrupted punch power.
8.	PETER PERFECT U.S.A. CODE _____	World Famous World Champion Peter Perfect. The most neat and accurate boxer in history is set to drive his engine of glory all over you. Could anyone be a match for macho man?

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD.

## FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Faire tomber 8 boxeurs successifs pour remporter le Championnat du Monde de la categorie des Poids Lourds. Chaque boxeur se bat differemment et est plus intelligent que le dernier. Pour gagner, Bruno doit mettre son adversaire a terre trois fois dans un round - il s'agit d'un K.O. Bruno doit reduire le statut de son adversaire a zero et eviter ses coups. Les coups reussis augmentent la puissance du coup de poing de Bruno lorsque cette puissance atteint 100%, l'indicateur de K.O. clignote et vous pouvez utiliser le Crochet du droit/Uppercut.

### INSTRUCTIONS DE CHARGEMENT

COMMODORE 64/128 (Cassette)	SHIFT & RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk)	LOAD**8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER	RUN
SPECTRUM	LOAD

### INSTRUCTIONS DE JEU

#### Mode D'Emploi

#### COMMODORE 64/128

Une seule manette de jeux branches au port 2	
Coup a gauche	= 1
Coup a droite	= 2
Knockout	= Barre d'espacement
Garde en haut	= Manette de jeu haut
Esquive a gauche	= Manette de jeu gauche
Esquive a droite	= Manette de jeu droite
Garde en bas	= Manette de jeu bas
Esquive	= Tir

#### Deux Manettes De Jeux

Manette de jeu, port 1	- Coup a gauche = Manette de jeu gauche Coup a droite = Manette de jeu droite K.O. = Tir
Manette de jeu, port 2	- Garde en haut = Manette de jeu haut Garde en bas = Manette de jeu bas Coup a gauche = Manette de jeu gauche Coup a droite = Manette de jeu droite Esquive = Tir

#### AMSTRAD/SCHNEIDER

Garde en haut	= 1
Esquive	= Q
Garde en bas	= A
Crochet a droite/	
Uppercut	= Barre d'espacement
Esquive a gauche	= K
Coup a gauche	= I
Coup a droite	= O
Esquive a droite	= L
Abandon	= (fleche de direction)

#### SPECTRUM

Garde en haut	= 1
Esquive	= Q
Garde en bas	= A
Crochet a droite/	
Uppercut	= Derriere range du clavier
Esquive a gauche	= U
Coup a gauche	= I
Coup a droite	= O
Esquive a droite	= F
Abandon	= Caps Shift/Barre d'espacement

Les coups au corps sont effectues en frappant alors que la garde de Bruno est abaissee.

Les coups a la tete sont portes lorsque la garde de Bruno est levee.

Les crochets a droite sont portes lorsque la garde de Bruno est abaissee.

Les uppercuts sont portes lorsque la garde de Bruno est levee.

Les crochets a droite et les uppercuts ne pourront etre portes que lorsque l'indicateur de K.O. clignote.

### OBJECT DE JEU

L'objet du jeu est de battre huit boxeurs l'un apres l'autre, tous pretendants au titre de champion du monde de la categorie poids lourds. Chaque boxeur a un style de combat different, chacun etant plus intelligent que le precedent. Pour battre un adversaire, Bruno devra effectuer un knock-out en l'envoyant au tapis trois fois au cours d'une meme reprise de trois minutes. Pour ceci, Bruno devra reduire le 'statut' de son adversaire a zero en evitant les coups de son adversaire et en frappant ce dernier lorsque son corps ou sa tete ne sont pas proteges. En repellant plusieurs coups reussis la puissance de frappe de Bruno augmentera et l'indicateur de K.O. se mettra a clignoter lorsqu'on obtiendra 100% de la force de frappe, et vous pourrez alors utiliser votre crochet a droite voire uppercut. L'ecran est divise en deux parties, la partie superieure est le tableau de score et d'informations et la partie inferieure est une vue en perspective de l'arene.

### SI VOUS GAGNEZ LA REPRISE!

Lorsque vous gagnez la reprise, vous recevez votre code personnel de membre de l'association de boxe Elite Video. Vous remarquerez, dans la reliure, que nous vous avons attribue une carte de membre EVBA pour votre usage personnel. Ecrivez ce numero de code au crayon en face de celui du boxeur suivant. Ainsi si vous venez de battre le premier boxeur, marquez le numero de code pour introduire le boxeur suivant, en l'appellant sur la bandisquette, soit tout de suite ou ulterieurement. Pour l'introduction d'un boxeur, on effectuera les operations suivantes:

1. - Verifier que la cassette/discquette soit placee du cote B.
2. - Appuyer sur L sur la page des options.
3. - Introduire votre nom a trois lettres.
4. - Introduire votre numero de code de membre (appuyer sur Enter seulement, sans frapper d'autres touches, si vous voulez reintroduire le premier boxeur).
5. - Appuyer sur PLAY du magnelophone.

Le programme vous communiquera quel boxeur il a trouve sur la bande. Lorsqu'il trouve un boxeur qui precede ou un qui suit celui qu'il recherche, faites avancer ou bien rebobiner la bande. Votre code de membre est valable pour toutes les versions de Frank Bruno's Boxing a condition qu'il soit utilise avec le meme nom a 3 lettres que vous avez utilise.

### SI VOUS PERDEZ LA REPRISE!

Vous pouvez affronter de nouveau le meme boxeur, selon que vous avez gagnee, perdu ou que vous venez de charger le jeu. Pour ceci, vous devez appuyer sur R dans la page des options.

### JOUEZ AVEC VOS GROS POINGS

Voici 8 des challengers poids lourds les plus invraisemblables du monde dans une simulation de match de boxe imbattable!

	FRANK BRUNO GRANDE BRETAGNE	
(LE CHALLENGER)		
1.	CANADIAN CRUSHER CANADA CODE _____	Le grand bucheron du Canada a la demarche lourde, beau comme un ours gris et rapide comme un elephant!
2.	FLING LONG CHOP JAPON CODE _____	Fling Long Chop du pays de Hi-Fi levant est le champion incontesté des arts martiaux 'made in Japan'.
3.	ANDRA PUNCHEREDOV USSR CODE _____	Andra est un d'atseur russe rapide qui vous monte a la tete plus rapidement qu'un verre de Vodka.
4.	TRIBAL TROUBLE AFRIQUE CODE _____	Avec Tribal, vous n'aurez que des ennuis: son sala caractere l'emporte toujours et ses poings sont les plus precis qu'il soient.
5.	FRENCHIE FRANCE CODE _____	Frenchie peut vous sembler deconfracte, courtis et sophistique, mais attention: derriere cet exterieur trompeur se cache un individu menacant quine demande qu'a vous faire voir trente-six chandelles.
6.	RAVIOLI MAFIOSI ITALIE CODE _____	Ne vous frottez pas a Ravioli. Il connait tous les mauvais coups et il les utilise sans le moindre scrupule.
7.	ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIE CODE _____	Andy se nourrit de cannettes de bieres vides et il est insensible a douleur. Une puissance et une energie indomplables.
8.	PETER PERFECT USA CODE _____	Le celebre champion du monde Peter Perfect le boxeur le plus parfait et precis de l'histoire de ce sport. S'apprête a foncez sur vous avec sa machine a gloire. Qui relevera le deli de M. Muscle?

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Es gilt, gegen 6 Boxer anzutreten, um den Sieg bei der Weltmeisterschaft der Schwergewichtsklasse zu erringen. Jeder Kandidat hat seine eigenen Kampfmethoden und ist schlauser als der vorangehende. Um den Ring als Sieger zu verlassen, muß Bruno seinen Gegner in einer Runde dreimal auf die Bretter bringen, also ein Knockout erreichen. Bruno muß den Status seines Kontrahenten auf Null reduzieren, indem er ihn gezielt schlägt, versetzt, wenn Körper oder Kopf ungeschützt sind, und dabei den gegnerischen Angriffen ausweichen. Aufeinanderfolgende gelungene Treffer erhöhen Brunos Schlagkraft: bei 100%iger Schlagkraft beginnt die KO-Anzeige zu blinken, und man kann getrost einen rechten Aufwärtsschlag einsetzen.

LADEANLEITUNG	
COMMODORE 64/128 (Cassette)	SHIFT + RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk)	LOAD""8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER	RUN""
SPECTRUM	LOAD""

SPIELSTEUERUNG

COMMODORE 64/128

Einzelner Joystick in Steckplatz 2	
Linker Schlag	= 1
Rechter Schlag	= 2
Knockout	= Leeraste
Deckung	= Joystick up
Links ausweichen	= Joystick Links
Rechts ausweichen	= Joystick rechts
Ohne Deckung	= Joystick Ohne
Ducken	= Feuer

2 Joysticks	
Joystick 1 - Linker Schlag	= Joystick Links
Rechter Schlag	= Joystick Rechter
K.O.	= Feuer
Joystick 2 - Deckung	= Joystick up
Ohne Deckung	= Joystick Ohne
Linker Schlag	= Joystick Links
Rechter Schlag	= Joystick Rechter
Ducken	= Feuer

AMSTRAD/SCHNEIDER

Deckung	= 1
Ducken	= Q
Ohne Deckung	= A
Rechter/Aufwärtsschlag	= Leertaste
Links ausweichen	= K
Linker Schlag	= I
Rechter Schlag	= O
Rechts ausweichen	= L
Spielabbruch=	(Cursorsteuertastenfeld)

SPECTRUM	
Deckung	= 1
Ducken	= Q
Keine Deckung	= A
Rechter/Aufwärtsschlag	= Unterste Reihe
Links ausweichen	= U
Linker Schlag	= I
Rechter Schlag	= O
Rechts ausweichen	= P
Spielabbruch=	Caps Shift/Leertaste

Körperschläge sind möglich, wenn Bruno ungedeckt ist. Kopfschläge werden ausgeteilt, wenn Bruno sich deckt. Aufwärtsschläge erfolgen, wenn Bruno in Deckung ist, rechte Haken, wenn er aus Deckung geht. Rechte und Aufwärtsschläge sind auch möglich, wenn der K.O. - Indikator blinkt. Siehe unten.

ZIEL DES SPIELS

Ziel des Spiels ist es, der Reihe nach gegen acht Boxer erfolgreich anzutreten, um den Weltmeister im Schwergewicht zu erringen. Der Kampfstil der verschiedenen Boxer ist unterschiedlich, aber jeder ist intelligenter als sein Vorgänger. Um zu siegen, muß Bruno den Gegner K.O. schlagen, d.h. ihn in einer Runde von 5 Minuten Dauer dreier Kampfumläufe machen. Zu diesem Zweck muß Bruno den Status seines Gegners auf Null reduzieren, einmal indem er seinen Angreifer ausweicht, und zum andern durch vernichtende Körper- und Kopftreffer, wenn der Gegner ungedeckt ist. Brunos Schlagkraft wächst mit wiederholtem Erfolg. Der K.O. Indikator blinkt bei Erreichen einer 100% Schlagkraft. In dem Moment ist es möglich, einen rechten/Aufwärtsschlag anzubringen.

Die Spielszene ist in zwei Hälften unterteilt. Der obere Teil zeigt den Punktestand und andere Informationen, der untere eine perspektivische Ansicht des Boxings.

WENN SIE ALS SIEGER AUS DER RUNDHERVORGEHEN:

Wenn Sie die Runde gewinnen, wird Ihnen eine persönliche Code-Nummer der Elite Video Boxing Association verliehen. Der Kassettencodex liegt ein EVA Mitgliedsausweis für Ihren eigenen Gebrauch bei. Die Nummer mit Bleistift gegen den Namen des nächsten Boxers schreiben. Wenn Sie gerade ersten Gegner geschlagen haben, dann schreiben Sie den Code neben Fling Long Chop. Mit Hilfe des Codes können Sie dann sofort, oder später, den nächsten Gegner laden. Das folgt vorgehen:

1. - Sicherstellen, daß Seite B eingelegt ist.
2. - Aus dem Optionsbildschirm L wählen.
3. - Den aus 3 Buchstaben bestehenden Namen eingeben.
4. - Den Mitglieder-Code eintragen (zum erneuten Laden des 1. Boxers einfach ENTER ohne weitere Angabe drücken).
5. - PLAY - Taste des Kassettengeräts drücken.

Das Programm zeigt den gekündeten Boxer an. Ist es nicht der gewünschte Gegner, dann spulen Sie das Band entweder mit Schnellvorlauf weiter oder mit Rücklauf zurück. Ihre Mitglieder-Nr. gilt für sämtliche Versionen von Brunos Boxspiel, vorausgesetzt, Sie verwenden stets dieselben 3 Buchstaben für den Namen.

WENN SIE DEM GEGNER UNTERLIEGEN

Sie können auf Wunsch den gleichen Gegner erneut herausfordern, unabhängig davon, ob Sie besiegt oder verloren oder das Spiel erst gerade geladen haben. Zu diesem Zweck auf dem Optionsbildschirm R wählen.

DIE EISERNE FAUST

Stellen Sie sich den 8 unwahrscheinlichsten Boxern der Schwergewichtsklasse in dieser absoluten Spitzensimulation!

1.	CANADIAN CRUSHER KANADA CODE _____	Der berühmte, schwerfällige Holzhammer aus Kanada: Gutsaussehend wie ein Grizzly Bar, schnell wie ein Elefant!
2.	FLING LONG CHOP JAPAN CODE _____	Aus dem Lande der aufgehenden Hi-Fi kommt Fling Long Chop, Meister des Kom Ni-Mi-Kampfsports.
3.	ANDRA PUNCHEREDOV USSR CODE _____	Andra ist der rasende, tanzende Russe, der einem schneller zu Kopf geht als purer Wodka.
4.	TRIBAL TROUBLE AFRIKA CODE _____	Tribal macht allen Leuten das Leben schwer. Sein Temperament brennt ihm immer wieder durch. Ein Zitiereher und entnervender Schläger.
5.	FRENCHIE FRANKREICH CODE _____	Frenchie erweckt den Eindruck des kühlen, gelassenen Mannes von Welt, aber hinter dieser Fassade versteckt sich ein harter Kämpfer, der schon manchem das Stern chensehen beigebracht hat.
6.	RAVIOLI MAFIOSI ITALIEN CODE _____	Mit diesem Spaghettischlawiner ist nicht gut Kirschen essen. Er ist mit jedem schmutzigen Trick vertraut und kennt keine Skrupel.
7.	ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIEN CODE _____	Halt sich an eine strikte Diät aus leeren Bierdozen - ein Mann, der keinen Schmerz kennt. Knallharte Dauerschlagkraft.
8.	PETER PERFECT USA CODE _____	Weltmeister und weltbekannt. Peter Perfect boxt sauber und präzise, wie eine gut geölte Maschine. Kann einer mit diesem Macho-Typen fertig werden?

FRANK BRUNO'S WORLD CHAMPIONSHIP BOXING

Il pugilato è probabilmente il più tremendo sport richiedente contatto fisico praticato oggi giorno. Esercita un fascino strano, quasi sadistico, sui tifosi di tutto il mondo. Il pugilato è stato il soggetto di pellicole, documenti e polemiche. Combina capacità fisiche come vigore, forza, coraggio e resistenza, ed è uno sport immensamente eccitante.

Adesso potete sperimentare questo sport veloce e furioso senza rischiare menomazioni o peggio, perché Frank Bruno, uno dei più grandi pugili del mondo, presenta il più grande gioco di pugilato del mondo.

ISTRUZIONI DI CARICAMENTO

COMMODORE 64/128 (Cassette)	SHIFT + RUN/STOP
COMMODORE 64/128 (Disk)	LOAD""8.1
AMSTRAD/SCHNEIDER	RUN""
SPECTRUM	LOAD""

ISTRUZIONE DI GIOCO

COMMODORE 64/128

Joystick singolo in Porta 2	
Pugno Sinistra	- 1
Pugno Destra	- 2
Fuori combattimento	- Barra Spaziatrice
Guardia Viso	- Joystick in Su
Guardia Corpo	- Joystick in Giu
Evita a Sinistra	- Joystick Sinistra
Evita a Destra	- Joystick Destra
Abbassarsi	- Tasto Fuoco

DUE JOYSTICKS

Joystick Porta 1 -	Pugno Sinistra	- Joystick Sinistra
	Pugno Destra	- Joystick Destra
	K.O.	- Tasto Fuoco

Joystick Porta 2 -	Pugno Sinistra	- 1
	Pugno Destra	- 2
	K.O.	- Barra Spaziatrice
	Guardia Viso	- Joystick in Su
	Guardia Corpo	- Joystick in Giu
	Evita a Sinistra	- Joystick Sinistra
	Evita a Destra	- Joystick Destra
	Abbassarsi	- Tasto Fuoco

AMSTRAD/SCHNEIDER

Alzare la guardia	- Q
Abbassarsi	- O
Abbassare la guardia	- A
Gancio o montante destro	- Barra Spaziatrice
Schivare a sinistra	- K
Pugno sinistro	- I
Pugno destro	- L
Schivare a destra	- P
Cessare il gioco	- (sulla tastiera controllo cursore)

SPECTRUM

Alzare la guardia	- 1
Abbassarsi	- Q
Abbassare la guardia	- A
Gancio o montante destro	- Fila Inferiore
Schivare a sinistra	- U
Pugno sinistro	- I
Pugno destro	- O
Schivare a destra	- P
Cessare il gioco	- Tasto maiuscole o barra spaziatrice

I pugni al corpo vengono inviati quando Bruno ha la guardia abbassata. I pugni alla testa vengono inviati quando Bruno ha la guardia alzata. Si possono tirare montanti quando Bruno ha la guardia abbassata. Ganci destri e montanti possono venire tirati solo quando l'indicatore di fuori combattimento (K.O.) lampeggia. Vedere più avanti.

SCOPO

Lo scopo del gioco è di sconfiggere otto pugili l'uno dopo l'altro alla caccia del Campionato Mondiale dei Pesi Massimi. I pugili hanno stili differenti e sono l'uno più intelligente del precedente. Per sconfiggere un avversario, Bruno deve ottenere un "fuori combattimento" (Knock out) sconfiggendolo al tappeto tre volte durante un angolo scontro di 3 minuti. Per far ciò, Bruno deve ridurre la "condizione" del suo avversario a zero evitando i colpi fatali dell'avversario e tirando pugni all'avversario quando il suo corpo o la sua testa non sono protetti. Tirando ripetutamente pugni validi, la potenza pugilistica di Bruno aumenta. L'indicatore di "fuori combattimento" lampeggia quando ha raggiunto potenza del 100%. Ciò vi permette di usare il gancio destro o il montante.

Lo schermo per il gioco è diviso in due parti: la metà superiore mostra il punteggio ed il cartellone informazioni; la metà inferiore una vista in prospettiva del quadrato.

SE VINCETE LO SCONTRO

Se vincete lo scontro, allora riceverete il vostro codice personale di socio dell'Associazione Pugilistica Elite Video. Noleterete nell'angolo che vi abbiamo dato per vostro uso, una carta di socio dell'EVA. Scrivete il codice a matita insieme col nome del prossimo pugile. Se per es. avete battuto il primo pugile, scrivete il codice nello spazio accanto a Fling Long Chop. Potete usare il codice per caricare il prossimo pugile dal nastro o dal disco immediatamente o in una data futura. Per caricare un pugile:

1. - Accertatevi che la cassetta o il disco siano sulla lato B
2. - Premete L sulla pagina della options
3. - Batele sulla tastiera il vostro numero di socio (premete il tasto ENTER senza battere altro se volete caricare di nuovo il primo pugile)
4. - Batele sulla tastiera il vostro numero di socio (premete il tasto ENTER senza battere altro se volete caricare di nuovo il primo pugile)
5. - Premete il tasto PLAY sul registratore a cassette.

Il programma vi dà quale pugile ha trovato sul nastro. Se trova un pugile che viene prima di quello che cercate, allora dovrete avvolgere rapidamente il nastro in avanti per un po'. Se invece trova un pugile che viene dopo quello che cercate, allora dovrete riavvolgere il nastro per un po'.

Il vostro codice di socio è valido per tutte le versioni del Pugilato di Frank Bruno purché venga impiegato con lo stesso nome di tre lettere che avete dato.

SE PERDETE LO SCONTRO

Potete ricattare l'attuale pugile tanto che sbatte vinto o perso o se avete appena caricato il gioco. Per far ciò, premete il tasto R sulla pagina delle options.

GIOCATE COL GROSSO PUGNO

Incontrate adesso otto dei più inverosimili pesi massimi in questa conless pugilistica simulata e batteleti tutti.

1)	CANADIAN CRUSHER CANADA CODICE _____
2)	FLING LONG CHOP GIAPPONE CODICE _____
3)	ANDREA PUNCHEREDOV RUSSIA CODICE _____
4)	TRIBAL TROUBLE AFRICA CODICE _____
5)	FRENCHIE FRANCIA CODICE _____
6)	RAVIOLI MAFIOSI ITALIA CODICE _____
7)	ANTIPODEAN ANDY AUSTRALIA CODICE _____
8)	PETER PERFECT STATI UNITI D'AMERICA CODICE _____

© 1988 ELITE SYSTEMS LTD

GUARANTEE:

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions on testing which are included. If for any reason you have difficulty in running the program and believe that the product is defective, please return it directly to the following address:

Customer Services Dept.  
Elite Systems Limited  
Anchor House  
Anchor Road  
Abingdon  
Walsall WS9 8PW

Our Quality Control Department will test the product and supply an immediate replacement at no extra cost. Please note that this does not affect your statutory rights.